Le viellard promena sa lanterne sur les marches. La lueur ne pénétrait pas au-delà. Son jeune compagnon ferma la grille derrière eux. Puis ils descendirent tranquillement, l'un s'appuyant sur l'autre. Le vieux pensait: - Ces expéditions ne sont plus de mon âge. J'aurais dû recruter quelqu'un, même si cette mission-là aurait coûté fort cher. Il y en a quelques uns qui auraient accepté. Tous les voleurs n'ont pas peur des tombes. Même de celle de Simbar Tuk. Mais bon, j'y suis maintenant. Le plus fatiguant est déjà fait. De plus, on ne peut pas entièrement compter sur eux. Celui que j'ai grassement payé pour s'introduire dans la demeure de Simbar affirme qu'il n'y avait rien. Que si les rouleaux y étaient, il les aurait trouvés. Peut-être. Après tout, Simbar était assez jaloux pour se faire ensevelir avec eux, pour les garder auprès de lui. Mais s'ils ne sont pas ici, alors où? Dire qu'après trente ans, il ne nous faisait même pas confiance. Bon d'accord, c'est normal. Mais qu'il nous méprise au point de nous priver de son héritage! Maudit soit-il! Surtout moi, qui fut son élève. En souvenir de ce temps-là, il aurait au moins pu faire un geste. Tous ces secrets perdus! Bah! Voici le gisant. Sacrée dalle que voilà. Elle doit peser des tonnes...

Le jeune homme peina beaucoup pour déplacer le couvercle de la tombe sous les conseils judicieux, quoique poctués de coups de canne, de son vénérable maître. Une fois l'ouverture assez grande, celui-ci se releva et repoussa l'adoscelent de côté pour mieux voir. Le cadavre sentait fort, mais n'était pas encore trop abimé. Il déplaça sa lampe en scrutant attentivement, jusau'à apercevoir le morceau de bambou coincé sous le bras du défunt. Un étui à parchemins. Il ne put réprimer un sonore Ah! de satisfaction et tourna la tête en souriant pour partager son contentement avec son jeune complice, qui apprécia cette délicate attention. Empreint d'un sincère respect envers celui qui fut son guide éclairé pendant si longtemps, le viellard avança la main vers le trésor qu'il était venu chercher. Ses paroles furent: - Ô Simbar Tuk, tu fus le plus grand d'entre nous, notre lumière et notre inspiration. On dit que tu vécus plus de deux cent ans, et surement bien plus sans cette mauvaise chute où tu te brisas le crâne. Tu nous manques à tous; et personnellement je te pleurerai longtemps. Mais aujourd'hui, je viens m'assurer que tout ton immense savoir ne sera pas oublié. Je viens réclamer ton héritage. Tu ne semble pas vouloir le partager, aussi je respecterai ton voeu. J'en ferai bon usage.

Le vieillard eut un frémissement de surprise lorsque les doigts se refermèrent sur son poignet. Les paupières du mort s'étaient relevées sur deux globes blanchâtres semblant le regarder. Dans un craquement, la bouche s'entrouvrit, laissant s'échapper une voix grave et grinçante: - Je savais que ce serait toi qui viendrais. Il n'y a pas de parchemins. Il n'y a que moi. Il te faudra revenir souvent, car mon temps est compté et nous n'en aurons pas beaucoup. Je t'apprendrai. Tu as toujours été mon Héritier...

L'Etincelle

L'Etincelle est une société secrète de savants dont le but est la connaissance et, pour la majorité de ses membres, le pouvoir qu'elle confère. Certains ont des buts humanistes mais la plupart sont de sinistres personnages. Leur spécificité est de s'intéresser aux sciences interdites, qu'elles soient proscrites par la loi ou par l'usage.

Les membres de l'Etincelle sont souvent appelés les Nécromants, quoique ce terme fût abusif et ne dût s'appliquer qu'à une partie d'entre eux. Mais les cas forts rares où l'existence de cette société a été connue du public ont marqué les esprits car ils furent tous de sombres tragédies mettant en scène des malfaisants aux pratiques abominables.

Situation géographique: L'Etincelle est présente dans les régions de Tanaephis les plus civilisées, là où l'on trouve des érudits, des savants, des livres, et des gens qui ont du temps à dépenser à des tâches autres que la survie en milieu hostile. Plus ou moins, cela exclut les pays Gadhar et Sekeker, et quasiment les Piorads. Chez ces derniers, on a affaire à une culture d'importation Thunk et Dérigion; et les Nécromants Piorads sont nettement moins savants que leurs modèles de ces deux pays voisins. Pour le détail des autres régions, le lecteur se référera plus loin au chapitre Activité, où il s'apercevra que les deux apsects sont indissociables.

Organisation: La société est divisée en Chambres, dont la plus importante se trouve à Pole. Chaque Chambre comprend très peu de membres. la société étant très secrète et très élitiste. Une Chambre est divisée en 3 niveaux hiérarchiques, en partant du sommet:
- Un Magistral, qui dirige les débats et tranche les incertitudes
- Les Maîtres, membres actifs savants.
- Les Héritiers, apprentis des Maîtres, qui ont le droit d'obéir.

Chaque Maître se doit de se trouver un Héritier, et un seul, à qui transmettre son savoir.

Une Chambre fonctionne à la manière d'une guilde traditionnelle, hormis que ses réunions sont secrètes. Les Maîtres s'y échangent des informations, s'entendent pour ne pas se concurrencer dans leurs affaires, exposent des découvertes ou parfois les vendent, et toutes ces sortes de choses.

La société est dirigée par un Magistral de Pole, mais de facon surtout symbolique car les décisions prises dans une ville n'affectent généralement pas les autres villes. Une fois l'an se déroule néanmoins à Pole une assemblée générale secrète où chaque Chambre envoie un représentant (pas forcément son Magistral). On y débat des mêmes sujets et on s'y accorde sur les tarifs commerciaux entre regions, revus chaque année.

Activité: C'est ici que le lecteur s'aperçoit, comme promis plus haut, que les centres d'intérêts sont liés à la géographie:

Batranobans:

Les sujets de prédilection tournent autour des épices et des effets suivants: longévite, transformation en mort-vivant, voyage dans le monde des esprits, résurrection, sélection pré-natale (sexe, attributs divers), épidémies. Les Maîtres sont tous des gens versés dans la connaissance Batranoban, qui est déja de la magie en soi. Nombre d'entre eux gardent cependant cet aspect de leur personnalité secret car, comme ailleurs, jouer avec des cadavres revient à outrepasser un tabou culturel.

Dérigions*:*

Leur base théorique fondamentale est que la magie, telle que pratiquée par les armes-dieux, est une force potentiellement accessible à tous et soumise à la force de la volonté. Qui est maître de son esprit est capable de prodiges. D'où une initiation très dure des Héritiers, qui doivent se forger un caractère d'acier. Y sont étudiés Contrôle de Soi, Spiritisme, Télékinésie et Hypnotisme. Bien que les résultats soient très loin de ceux obtenus par les armes-dieux, certains succès sont réels, notamment dans les deux premiers domaines. Quelques Maîtres en Contrôle de Soi pratiquent la Catatonie, l'Adaptation au froid, la Super-contorsion, la Résistance au Poison, etc. Les plus doués sont supposés être insensibles à la douleur ou être capables de se relever apres leur mort (réalité ou exagération?). Les Spirites pratiquent un art dangereux mais efficace: le dialogue avec les esprits et les fantômes. Les effets obtenus sont essentiellement d'ordre divinatoire, mais les plus grands Maîtres pactisent avec des esprits qui vont accomplir des tâches pour eux. On chuchote aussi certains procédés pour créer des esprits puissants, nécessitant des mises à mort horriblement cruelles. Les deux derniers domaines offrent jusqu'à présent de maigres succès. Les rares Maîtres y accomplissant des prodiges sont en fait des Spirites cachant la vraie nature de leur pouvoir.

Vorozions:

Leur spécificité essentielle réside dans la théorie selon laquelle le pouvoir se transmet par la bouche. Les Maîtres pensent que l'on peut contrôler autrui avec des mots. Ils sont maîtres en art de persuasion ou de commandement, mais aucun effet proprement magique n'a été obtenu jusqu'ici (aucun mot magique n'a été découvert). Certains pratiquent cependant une forme limitée d'Hypnotisme, qui n'a d'effet que sur les esprits très faibles ou sur quelque volontaire. Une théorie dérivée porte cependant plus de fruits: on pense que le pouvoir peut se transmettre par l'ingestion. Les expériences tentées avec des matériaux inertes (pierre, métal, etc.) n'ont rien donné, mais celles basées sur le cannibalisme offrent des perspectives. Savoir quelles parties manger, crues ou cuites, à quel moment, sous l'influence de quelles lunes, dans quel état mental et émotionnel, et autres paramètres constitue l'essentiel des travaux en cours. L'ingestion de viande animale apparaît vouée à l'échec, mais la consommation contrôlée de chair de monstres, étant donnée leur nature et leur origine magiques, et quoique très dangereuse, fait rêver certains à des prodiges hautement remarquables. On dit certains maîtres capables d'utiliser les souvenirs des morts, de leur voler certains traits physiques ou mentaux (virilité, courage, chance, agilité, etc.), de prolonger leur vie ou leur jeunesse, ou de se guérir des maladies.

Thunks:

Si l'Etincelle compte nombre d'anatomistes érudits et de chirurgiens efficaces, les nécromants Thunks les surpassent hautement. Les plus doués peuvent, avec un taux de survie de 50%, regreffer un bras, s'il est coupé assez loin d'une articulation, remplacer un pénis avec un autre, raccourcir, recoudre et remettre en place les boyaux d'un homme, en congeler un autre pour le faire hiberner, opérer un accouchement par césarienne, une trépanation, etc.

Pole:

La vaste Pole contient plusieurs Chambres, essentiellement réparties par races (Vorozions, Batranobans, et surtout Dérigions). Certaines cependant sont cosmopolites, et permettent à quelques rares de travailler à plusieurs en combinant leurs théories et techniques.

Jouabilité: Un PJ pourrait théoriquement être un Héritier, mais ceci est fortement déconseillé, cette société secrète étant bien mieux utilisée comme source de PNJs. Elle fournit un cadre pour des vilains intelligents, savants, mystérieux, généralement riches, et peut-être même avec quelques pouvoirs surprenants. Ou, au lieu d'être confrontée aux PJs, elle peut les employer pour quelque raison, étant donné qu'elle recourt toujours à des agents extérieurs, rémunérés, pour les basses besognes. La plupart des Nécromanciens cependant, en particulier Vorozions, ne connaissent que l'échec dans leurs expériences, et incarnent des vilains certes intelligents et riches, mais pour le reste dégénérés, répugnants, et fous. Paradoxalement les nécromanciens, alors qu'ils recherchent le pouvoir et la maîtrise de la magie, ne sont pas porteurs. Tout d'abord parce que le pouvoir d'un porteur est une illusion: le pouvoir n'appartient qu'à l'Arme. Ensuite parce qu'un porteur est toujours considéré comme dangereux, et beaucoup plus susceptible d'être attaqué, alors qu'un homme désarmé sera toujours sous-estimé en combat, et manipulera plus subtilement son entourage.

Les pouvoirs d'un Nécromancien peuvent être réels, mais toujours raisonnables, et si possible compensés par de plus ou moins nombreuses tares ou limitations. Cette discipline n'est que balbutiante, à mille lieues de la maîtrise des épices qui fait des Batranobans des magiciens.

Voici maintenant quelques iIdées scénaristiques

- Les PJs sont amenés à assister à la traque d'un homme. Il est épuisé lorsqu'il s'effondre à leurs pieds au sortir d'un ruisseau. Pas très loin derrière lui avancent ses poursuivants, en une battue bien organisée. Le jeune homme, habitant une bourgade modeste, pratiquait une autopsie lorsqu'il a été découvert et accusé de cannibalisme. En vérité, il cherchait à élucider une mort mystérieuse. Les PJs peuvent l'aider dans cette enquête, et/ou l'escorter jusqu'à un lieu sûr (le plus loin possible).

- Un esclave Thunk sert depuis quelques mois comme l'un des chirurgiens dans un camp Piorad en campagne, camp dans lequel les PJs sont présents. Il est bien sur maltraité, malgré ses talents à l'amputation (étant donnée l'abscence d'anesthésie, la première qualité requise est d'être très rapide, deux minutes à peine si possible). Un jour, quelqu'un (un PJ?) ayant été bon avec le Thunk quelques temps plus tôt est si salement blessé que tout espoir est perdu. Il a les tripes à l'air, ou la gorge tranchée, ou autre. Il est laissé à l'écart la nuit, pour pouvoir mourir tranquille. Au matin, miracle! ce quelqu'un est vivant et sa blessure a été recousue. Qui a accompli ce prodige, et pourquoi? Quelques jours plus tard, un groupe de Porteurs se met à harceler la troupe. Ils sont chargés par une Chambre de l'Etincelle de récupérer un de ses Maîtres.

- En ville, les PJs sont suivis par un groupe de quatre types à l'aspect assez anodin. Ceux-ci ne leur parleront que si les PJs en prennent l'initiative ou si l'un des PJs meurt. Ils expliquent que, tant qu'ils sont dans les parages, si l'un d'eux meurt, ils ont pour mission de racheter le cadavre à ses compagnons. Le prix est fixé par un barême et croit avec la durée que le Porteur a passé avec son arme. L'acheteur, qui souhaite garder l'anonymat, est en fait un maître Vorozion de l'Etincelle théorisant qu'être Porteur modifie la nature du corps humain par une sorte d'osmose. Bien entendu, le cadavre acheté est destiné à être “cuisiné”. Il peut être un véritable vilain, ou un bouffon. Dans ce dernier cas, enquêter sur lui mettrait sur le chemin d'un autre Maître, celui-là sérieux et dangereux.

Quelques personnages proéminents:

Zamar le Géant:

A plus de 2m20 et 160kgs, dans son costume traditionnel Batranoban, Zamar est impressionnant. Son épais faciès de brute et ses mains-battoirs en ajoutent une couche. Un homme sensé ne lui cherche pas querelle, on le comprend. Mais s'il ne change pas de trottoir et lui adresse la parole, il découvre un regard profond, une voix apaisante bien que forte, une assurance consommée et des manières très civilisées. Au lieu d'un butor guerrier ou d'un géant idiot, il aborde un simple bourgeois à la vie banale, vivant en famille avec enfants, parents, cousins, serviteurs, esclaves et tout le toutim, ne voyageant jamais, ne faisant pas d'excès...
Homme de savoir, Zamar est précepteur pour les enfants de 3 familles nobles de la ville. Ses seuls vices connus sont les courses de chiens, et les combats de chiens et de coqs. Il en élève quelques uns. Mais rien n'est simple, et cette carcasse de brute cache un esprit convenable qui cache à son tour un personnage moins attrayant. Parfois, pas trop souvent, il se rend dans le quartier ouest, la Tambad Majeure, où une colline entière sert de cimetierre et de nécropole au coeur de la ville. Il y pénet re comme d'autres promeneurs, venant flaner entre les tombes, profitant du calme et de la fraicheur offerte par tous ses arbres, 10.000 dit-on, 1 pour chaque fantôme, dit-on encore. Mais toujours il achève sa promenade près de la Catacombe des Heureux de la Rivière, abri des restes de cette noble famille depuis 600 ans. Il approche d'une porte secondaire, jette un oeil à droite, à gauche, sort une clef de sa poche. Il disparait à l'intérieur. Le gardien de ce côté le voit parfois, mais est honnêtement payé pour fermer les yeux, et lui vendit la clef. Dans les plus anciennes cryptes, la où les os ne sont plus que poussière, Zamar a un petit laboratoire. Attention: la poussière d'os n'a pas été balayée mais précieusement recueillie et conservée dans des urnes. Dans des cryptes voisines, dans des tombeaux ouverts, des substances étranges, peut-être champignonesques, poussent sur les restes des gisants. C'est là l'essentiel des études en cours. Mais aujourd'hui Zamar est excité, car deux expériences nouvelles lui sont permises. L’une sur le corps, découvert dans une crypte, au visage figé de terreur, aux cheveux dressés et blanchis, indice de rencontre fatale avec un spectre. Quelques uns rôdent alentour, mais se tiennent loin de Zamar depuis qu'il les a repoussés avec un encens secret, acheté à l'un de ses amis de la Chambre. Ai-je précisé qu'il est Magistral? Voilà qui est fait. Bref, un homme mort d'épouvante ne se trouve pas tous les jours, et c'est un terrain d'expérience original. L’autre opportunité est le complice du pilleur tué par le fantôme. Il survécut, s'enfuit et s'égara. Suspectant son existence, Zamar le chercha et le débusqua près de son atelier. Sa poigne prodigieuse se chargea de tordre le cou du vilain. Pour la première fois que Zamar tuait quelqu'un, cela lui fit peu d'effet. Il n'est pourtant pas plus cruel que le Batranoban moyen. Ceci-dit, le voleur n'est pas vraiment décédé, pas encore. Il est mourrant, la gorge à demi broyée, mais doit pouvoir survivre quelques heures. Et Zamar se demande ce que va donner une expérience non plus post-mortem mais in-mortem. Zamar, personnage double, serait donc même triple? Le vrai Zamar serait un savant fou pur jus? Voire. On l'a dit, rien n'est simple. Depuis cinq ans gardé au secret dans une chambre, atteint d'une dégénérescence mystérieuse, qui l'oblige entre autres à fuir la lumière et à boire du sang humain, survit ce qui fut le fils aîné de Zamar. Celui-ci s'est juré de le guérir. C'est sa motivation première.

Minar Barbarrak:

Minar Barbarrak est très, très vieux, merci les épices! Ceci dit, Minar Barbarrak a l'air très très vieux. Minar Barbarrak est une épave physique, mais ses pieds le portent et il vivra sans doute encore vingt ans. Il ne mange presque rien, mais est toujours à boire de l'eau ou du thé. Il ressemble à un dindon squelettique et centenaire, à la fois cassant et flasque, bleui et jauni, ridicule et intimidant. Minar Barbarrak n'est pas Magistral, il n'est pas aimé, pas même respecté, pour des tas de raisons. Minar Barbarrak est inapte au travail. Il a des somnolences. Il a des douleurs un peu partout. Ses mains tremblent. Il ne peut rester debout très longtemps. Sa vue est plus que médiocre. Ses autres organes ne sont guère plus efficaces. A part la tête. Dedans, ça tourne toujours très bien, au point que certains se demandent si, si on le décapitait, ce morceau-la ne continuerait pas a vivre tout seul. Pour poursuivre ses recherches, Minar Barbarrak a un assistant. Il l'a recruté en lui disant ceci: <<Ca fait des années que j'ai le même disciple. Il commence à savoir beaucoup de mes secrets. Un peu trop. Il doit se dire qu'il n'a bientôt plus besoin de moi. Je ne me sens plus en sécurité. Si tu le tues, tu seras mon nouvel élève. Je t'apprendrai ce que je sais.>> Depuis, ce nouveau disciple est très, très prudent. Minar Barbarrak est riche. Nul ne sait comment il s'est enrichi. Nul ne se rappelle quand. Nul ne se souvient qu'il ait été jeune. Nul ne sait quel âge il a. Du coup, les rumeurs vont bon train, et les chiffres gonflent d'année en année.

Les Frères Barkillia, Vorozions:

Thalme, Erophon et Gongache ne se voient pas souvent, car ils se détestent. Ils forment cependant à eux trois une Chambre, dont l'aîné, Thalme, est le Magistral. Erophon, le cadet, n'a pas encore d'Héritier, et ses frères le pressent. Thalme et Gongache partagent avec animosité la même maîtresse, une jeune femme aussi cruelle qu'eux que la situation amuse. Accessoirement, ils se partagent aussi leur soeur, dont ils abusent régulièrement. Dans son cas, ils sont arrivés à un accord et elle est esclave tantôt chez l'un, tantôt chez l'autre. Erophon préfère notoirement les jeunes garçons. Il est aussi le plus social des trois. Les soirées qu'il organise font des orgies de très beau monde. Les trois frères sont aussi cruels et dépourvus de scrupules l'un que l'autre, malgré leurs caractères différents. Chacun a la réputation d'avoir tué ou fait tuer plus que sa part de rivaux. On les dit très bon clients des diverses sectes d'assassins. On leur prête plus de pouvoirs qu'ils n'en ont, mais Gongache et Thalme ne connurent pas que l'échec dans leurs travaux. Gongache est un médecin et un empoisonneur hors pair. Il fabrique ses produits à partir de cadavres, et connaît mille usages à la graisse humaine. Il a une santé de fer, s'immunise contre de nombreux poisons, a une mémoire prodigieuse et une force physique que son apparence ne laisse pas soupçonner. Thalme est le plus accompli: il semble lire les pensées des gens et pouvoir percer tous les secrets. En fait, il est capable de concocter une potion à base de sang humain qui, après absorption, lui provoque une crise de délire éprouvante. Ces hallucinations incontrôlées contiennent des souvenirs vécus par le donneur du sang. Un moyen terrible de percer de nombreux secrets. En sus, on ne l'a jamais vu malade, et il semble insensible aussi bien aux climats froids que caniculaires. Quant à Erophon, il est moins sérieux et moins passionné dans ses recherches, mais a une autorité exceptionnelle et un talent oratoire supérieur qu'il utilise dans les hautes sphères de la politique et de la diplomacie officielle. Les trois frères ne ménagent pas leurs efforts pour accroître leur pouvoir et leur influence, et savent se montrer solidaires sur ce point.

Ariagne, la Sorcière-Dragon:

Cette vieille femme vit seule dans un endroit reculé des montagnes, et est considérée comme une sorcière. Nul ne sait vraiment d'où elle vient, mais la légende de son origine est la suivante, si l'on laisse de côté les détails qui varient d'une version à l'autre: <<Jadis une escouade bien armée voulut traverser les montagnes en plein hiver. Elle escortait une jeune femme. Le groupe fut attaqué par un monstrueux dragon. Les hommes périrent tous. La jeune femme, s'étant cachée, avait survécu, et maintenant fuyait, traquée par la bête. Mais les hommes l'avaient mortellement blessé et le monstre mourut à son tour un peu plus tard, sans avoir rattrapé la donzelle. Celle-ci était seule et perdue dans ce milieu hostile et glacé. Pour survivre, elle mangea la chair du dragon. Alors elle tomba morte et la neige la recouvrit. Cent ans plus tard, le climat de la région devint plus clément et la neige disparut, révélant à nouveau le corps de la femme. Elle n'était pas morte et se réveilla. Mais elle avait bien changé. Elle paraissait toujours jeunes mais ses traits étaient devenus des plus vilains. Ses doigts s'étaient allongés et courbés, ainsi que son nez. Ses dents étaient aiguisées et noires, les os de son dos pointus et elle avait deux paires de seins supplémentaires. Elle est restée dans la montagne, installée dans son isolement, et est maintenant très vieille>>. Ariagne vit comme on l'attend d'une sorcière: solitaire, crainte, étrange et dure. Elle connait les secrets de sa région, la faune, la flore, les herbes, les gens, les remèdes... Elle concocte philtres, charmes et potions. Sa grotte héberge des animaux divers. Plus étonnant, et malgré son éloignement, elle fait partie d'une Chambre. Une fois l'an, très rarement plus, elle descend de sa montagne et marche jusqu'a la ville pour assister à la réunion. Sa personnalité incongrue est accueillie avec défiance et respect a la fois. Les autres membres hésitent toujours sur la façon de l'aborder, mais admirent ses connaissances. Ils sont les seuls avec qui elle les partage, ou plutot les échange. Depuis quelques années, elle vient accompagnée d'un enfant mâle, son Héritier, dont certains pensent qu'elle est la mère. On prête à Ariagne, sans trop de preuves, certains pouvoirs hérités des dragons ainsi que de quelques autres créatures, comme la nyctalopie, un odorat formidable, une endurance exceptionnelle, et la capacité à se couvrir d'écailles et à cracher du feu.

Urambar:

Voilà un homme que l'on qualifierait sans hésiter d'Hysnaton. Pourtant, la rumeur le dit Vorozion de naissance. Certains racontent en tremblant que sa dégénérescence physique est due à des pratiques cannibales répugnantes, et ils ont en partie raison. Il est vrai qu'à certaines périodes de l'année il dépense son argent à faire kidnapper des Hysnatons, dont il dévore certains organes, si possible tant que leur propriétaire vit encore. Il espère parvenir à retrouver ainsi la pureté originelle des anciennes races, bien qu'il consommât paradoxalement et indifféremment de tous les types d'Hysnatons. Sa dégénérescence lui a apporté bien plus de dégradations que d'avantages, mais est pour lui une confirmation de ses théories et une justification pour continuer. Physiquement, il est petit, tassé, mais doué d'une grande force physique, avec des muscles noueux et déformés mais très durs. Sa peau a pris une couleur verdâtre, pâle, maladive, parsemée de nombreuses allergies, scléroses, mycoses et irritations. Ses yeux jaunes font penser à ceux d'un chien. Ses oreilles sont minuscules et boursouflées. Son système pileux a complètement disparu, hormis sur ses épaules, au contraire sauvagement velues, ainsi que pour une touffe de poils noirs répugnants sur sa joue droite. Ses dents se sont transformées et aiguisées mais sont pourries. Son haleine est insupportablement fétide. Ses mains sont couvertes de tâches noires rappelant la gangrène humide. Ses fesses, pour qui aurait l'occasion de les voir, ne sont que surperpositions d'amas de peaux plissées en manière de sacs de kystes. Ses pieds... mais bon, mon but n'est pas de vous couper l'appêtit. Urambar souffre de nombreuses maladies dont maintes doivent être contagieuses. Hémorroides, calculs, goîtres, glaires, chancres, bubons, abcès, ganglions, ulcères, aphtes, saignement divers et autres joyeusetés apparaissent et disparaissent chez lui comme par magie (encore une preuve de son succès?). Urambar s'est récemment lancé dans un nouveau projet: l'étude des Yeux de Braises. En savant avisé, il se fait pour l'instant la main, et l'estomac, sur des Piorads normaux, histoire de préparer son corps. Mais c'est en sus, non en remplacement, de ses expériences sur les Hysnatons. Les autres savants de sa Chambre apprecient son expérience, car elle est pour tous une liste impressionnante des choses qu'il faut éviter de faire.

Vildendjir:

Un Nécromant Piorad, c'est encore plus rare. Celui-là accumule les raretés. D'abord, il ne recherche aucun pouvoir, et n'est même pas riche. C'est un médecin philanthrope qui étudie en secret le corps humain. Comme un classique humaniste de notre Moyen-Age, bien intentionné mais facilement soupçonné de perversion ou d'insanité, il pratique à l'occasion des autopsies secrètes pour accroître sa connaissance de l'anatomie humaine. Celle-ci, bien qu'assez basique, est si supérieure à celle de ses contemporains que c'est l'une des raisons pour lesquelles il a été élu Magistral par sa Chambre. Si certains Nécromants sont experts sur tel ou tel organe et ses vertus magiques, Vildendjir, je le répète, ne se focalise pas sur la recherche de pouvoirs. Il est curieux de toute l'anatomie et s'intéresse même aux morceaux pauvres. Chirurgien remarquable, il n'hésite pas à tenter l'inédit quand il s'agit de sauver une vie. Il a écrit quelques ouvrages ésotériques diffusés jusqu'à Pole et certains savants de Tanaephis se réclament de ses adeptes. Il est aussi brillant à inventer de nouveaux outils de chirurgien. N'étant pas riche, il lui arrive d'en présenter le simple concept aux autres Maîtres de la Chambre, qui offrent alors avec enthousiasme leur apport financier pour en faire fabriquer plusieurs exemplaires par un bon orfèvre ou bronzier. Un autre de ses accomplissements d'exception est la creation, à l'orée de la ville, d'un Hospital gratuit pour tous, et essentiellement pour les pauvres. Après maintes négociations, les autorités locales ont cèdé un grand casernement désaffecté, dont plusieurs mécènes ont financé la restauration et l'aménagement. Vildendjir lui-même y habite, après avoir vendu sa maison. La garde en est assurée par de vieux guerriers Piorads, tous soignés ici dans le passé, souvent handicapés ou amputés, d'aspect un peu dérisoire mais d'attitude déterminée et de fidélité honorable. La porte en est ouverte à toute heure, et les admissions se font sans poser de questions. Attention, ce n'est pas un hôtel, et celui qui n'est ni blessé ni malade est fermement refoulé. En plus d'être Magistral, et c'est encore une rareté, Vildendjir est Maître des Goules de la ville. C'est compréhensible si l'on s'imagine sa popularité auprès des miséreux et des laissés pour compte, qu'il soigne et essaye de sauver sans contre-partie. En conséquence, cette ville Piorad est sans doute la seule ville de Tanaephis où les Goules n'achèveront pas un homme blessé à leur merci la nuit dans une ruelle. Bien au contraire, et quoiqu'il se fera dépouiller, il sera transporté par elles jusqu'aux portes de l'hôpital et laissé aux bons soins de ses résidents. D'autre part Vildendjir récupère les cadavres ramassés par les Goules, et non réclamés, qui font de bons sujets pour ses dissections autodidactiques.

Castizzinh Appocraxl:

Ce Dérigion fut élevé depuis l'âge de cinq ans par une secte d'artistes martiaux. Devenu adulte, comme ses acolytes, il pouvait devenir mercenaire ou philosophe. Il devint mercenaire, louant ses services musclés à travers le pays et entretenant sa confrérie. C'est dans ces conditions qu'il fut un temps le garde du corps de Ktoziliu Pitopoxameredes. Ce dernier l'avait choisi pour mieux tester sa rigueur de caractère, sa patience, sa force de travail, et autres qualités qui font de dignes Héritiers. Ktoziliu fut satisfait. L'enseignement du Contrôle de Soi s'est déroulé vite et Castizzinh, fort doué et déjà forgé depuis des années, a dépassé le maître en quelques mois à peine. Il maîtrise parfaitement la survie en extérieur hostile, les privations, l’oubli de la douleur, la catalepsie meditative, etc. Il sont désormais deux Maîtres de la même chambre, et Ktoziliu a pris un nouvel Héritier. Mais il y a des frottements entre Castizzinh et la Chambre, car lui ne prend pas d'Héritier et pire: Il enseigne aux membres de sa secte les secrets qu'il a appris des nécromanciens. Les Maîtres s'en plaignent mais ne prennent pas de mesures drastiques car, en même temps, il continue à découvrir, à progresser, et à en faire bénéficier la Chambre. Du coup, c'est entre les deux sectes que la tension monte. Diplomate médiocre, Castizzinh tempère à peine sa première famille. Il commence à s'irriter contre le caractère "jaloux et profiteur" des nécromanciens et n'est pas loin de trancher définitivement et de prendre parti. Dans l'autre camp, Ktoziliu parvient encore à calmer les humeurs de ses collègues les Maîtres et à convaincre Castizzinh de ne pas quitter la Chambre. Mais pour combien de temps?

Strikmidiff Pelnacomachl:

Habitant Dérigion de Pole, Cet homme est le descendant de plusieurs générations de chercheurs et de savants. En particulier, son père et son grand père furent des Maîtres éminents de l’Etincelle. Comme eux deux, il est un spirite, mais a atteint un pouvoir nettement supérieur au leur. Son grand-père, homme sévère et énigmatique, fut capable d’établir un dialogue avec un esprit ancien, et apprit de lui de nombreuses choses sur le passé, sur l’histoire de Pole, ses légendes, ses secrets… Il transmit son savoir à son fils, qui ne parvint pas vraiment à controler ce fantôme. Mais il fut un médium réputé, personnage mondain comptant un prince au nombre de ses clients. C’était un brillant, cupide et cruel intrigant qui, lui aussi, prit son fils pour Héritier. Il mourut de mort violente dans sa maison, et le crime n’a jamais été expliqué. Strikmidiff habite cette demeure familiale, dont la bibliothèque a vu son volume sérieusement accru ces dernières années. En effet, Strikmidiff utilise l’esprit jadis contrôlé par son grand-père, et aujourd’hui bien mieux contrôlé par lui-même, pour se procurer des documents anciens. L’esprit est soumis à la volonté supérieure de l’homme, répond à ses questions sans mentir, peut se rendre n’importe où sur Tanaephis, et peut transporter de petites choses avec lui. Mais il n’est pas très puissant et Strikmidiff ne l’utilise qu’avec circonspection: un autre spirite expérimenté pourrait lui aussi le contrôler, et certaines armes-dieux ont le pouvoir de le detruire. Par contre, Strikmidiff est servi par un second esprit, beaucoup plus puissant celui-là: l’esprit de son propre père décédé, un Vil-Sire (voir description dans ces pages). Ce spectre est lié à la maison où il est mort, et ne peut s’en éloigner. Invisible, il la protège et protège son rejeton. Strikmidiff est très dangereux chez lui. Si jamais il y est attaqué, et s’il en a l’occasion, il fait comme s’il possédait de terribles pouvoirs de télékinésie, alors que ceux-ci appartiennent au spectre.

Appendices

Ce chapitre décrit le Vil-Sire; créature citée plus haut dans ces pages, et inclut ensuite un certain nombre d'idées en vrac sans rapport direct avec l'Etincelle et arrivant comme un cheveu sur la soupe.

Appendice A: Créatures

Vil-Sire, ou Vilain-Sire: Un vil-sire est une sorte rare de spectre, et c'est tant mieux car ces machins-là sont puissants et méchants. Ils sont toujours liés à un endroit précis, demeure, château, caverne, etc., et restent normalement immatériels et visibles. Ils peuvent se rendre néanmoins invisibles et matériels, et simuler toutes les apparences des vivants. Un vil- sire qui se montre peut prendre une forme qu'il (ou elle) avait à n'importe quel moment de sa vie, ou après sa mort, ce qui est en principe franchement répugnant. Il peut causer la peur (comme le pouvoir des armes-dieux), et dispose de vastes capacités télékinésiques. Lorsqu'il est matériel, il est doué d'une grande force physique. Par chance, les vils-sires ne sont pas aussi puissants en permanence, cela depend des lunes, et il est même une période de l'année où ils sont bien plus vulnérables.

- 3 lunes descendantes: Tous les pouvoirs sont à leur pleine puissance et sont utilisables à volonté.
- 2 lunes descendantes, 1 ascendante: Chaque pouvoir est utilisable 6 fois par jour.
- 2 lunes ascendantes, 1 descendante: Le Vil-Sire peut utiliser tous ses pouvoirs, mais pour une durée limitée. Par exemple, il peut se rendre matériel pendant dix minutes, puis redevient immatériel contre son gré. Il ne peut utiliser qu'un seul pouvoir à la fois, sauf invisibilité qui peut se combiner à n'importe quoi. Télékinésie, Matérialité et Peur ne sont chacun utilisables que 3 fois par jour.
- 3 lunes ascendantes: Tous les pouvoirs sont à leur minimum. Plus d'invisibilité possible. Plus d'aspect rajeuni, mais celui qu'il avait à sa mort. Plus de Peur. Force humaine, et non plus surhumaine. Le vil-sire devient vulnérable, même sous forme immatérielle, aux armes ayant le pouvoir "composiition: pierre de lune", n'importe lequel des trois. Bien qu'ils soient encore plutôt dangereux, les Vils- Sires se sentent faibles dans cette période et ont tendance à fuir et à se cacher jusqu'à des jours meilleurs.

Il est possible de bannir temporairement (pour disons 24 à 72 heures) un Vil- Sire, mais c'est risqué. Il faut pour cela le forcer à se plier à sa volonté et lui intimer l'ordre de s'en aller. La réaction instinctive du spectre est de répliquer avec son pouvoir de Peur (si cela lui est possible; voir plus haut les effets des lunes), et un jet de Volonté est nécéssaire pour y résister. Si le pseudo- exorciste ne résiste pas à cette peur, il est vaincu par la volonté de la chose et devient fou. Sinon, il doit maintenant confronter sa volonté à celle du Vil-Sire pour forcer celui- ci à disparaître. Un échec n'a pas de conséquences fâcheuses supplémentaires mais, échec ou succès, une telle confrontation est éprouvante et épuisante, et fait temporairement perdre 3 points de Volonté. Un réel exorcisme, bannissant le spectre à jamais, demande une initiation particulière en plus d'une forte volonté, et de préférence un fort soutien moral extérieur (un groupe d'acolytes, une Arme- Dieu, une motivation exceptionnelement puissante, etc.). Certains Nécromants Dérigions en sont capables.

Appendice B: Armes-Dieux

Maîtresse des Ames: Cette arme a une grande réputation auprès des autres, et elle en est crainte, car elle possède un pouvoir jusqu'à présent unique: elle peut contrôler d'autres armes-dieux. Cette faculté est peut-être la raison de son incroyable mégalomanie et de sa soif inextinguible de pouvoir. Les légendes font remonter son apparition à des siècles, mais à l'époque elle ne pouvait posséder qu'une arme à la fois. Ce pouvoir semble grandir avec le temps, et aujourd'hui elle peut en contrôler neuf. Elle ne s'en prive pas. Elle choisit toujours comme porteur un homme de pouvoir, le plus important possible. Plusieurs souverains le sachant la font rechercher activement et se la disputent. Aussi est-elle en permanence le centre de troubles et d'intrigues. Au cours de son histoire, elle fut conquérante de mille royaumes mais elle-même objet de mille conquêtes. Son porteur se voit toujours entouré de voleurs et d'assassins. Il compose sa garde rapprochée de couples porteurs/armes puissants, et avec eux force facilement sa cour a l'obéissance. Mais plusieurs porteurs ont péri de s'y être trop fiés. Ces fois- là la Maîtresse a cédé aux avances d'un autre monarque ayant mieux à offrir, car elle est aussi infidèle et égoïste que paranoïaque.

Il existe quelques armes-dieux qui ont toujours résisté à son pouvoir, mais l'une d'elles semble y être définitivement immunisée. Elle est sa Némésis, un de ses plus anciens ennemis, et son cauchemar: son nom est Coup de Grâce.
Pouvoirs: Possession (spécial: fonctionne sur les armes- dieux, pas sur les créatures vivantes) / Attaques brutales multiples (Ne fonctionne pas sur les femmes) / Résistance à la douleur / Bio-mécanique: Oeil (Phase de la lune: Naenerg ascendante) / Nage incontrôlée [75] / Attaque brutale critique / Point faible / Attaque brutale incontrôlée [50] / Rapidité accrue [4] / etc.

Coup de Grâce: Voilà une arme ancienne qui n'a qu'une très faible réputation, mais par contre un énorme prestige, acquis grâce à quelques exploits passés. Coup de Grâce aime tuer. Il aime les porteurs qui sont des assassins compétents, et travaille avec eux en équipe. Si un porteur n'est pas un assassin, il tente de le convertir à cette noble profession, et ne l'abandonne que si vraiment il y est hermétique. Coup de Grâce se moque des motifs qui poussent le porteur à tuer, que ce soit pour l'argent, par cruauté, par amour ou autre. Ce qu'il aime, c'est cette sensation unique quand la proie est à sa merci, surtout quand elle ne s'en doute même pas. C'est un plaisir sensuel plus agréable avec certains porteurs qu'avec d'autres. Coup de Grâce aime tous les types de tueurs, de l'espion qui se faufile dans les chambres en passant par le vengeur solitaire ou le spadassin en embuscade dans la rue. Il apprécie surtout de tuer par contact physique direct, comme étrangler, passer au fil de l'épée ou de la dague, tenir une tête sous l'eau ou briser une nuque, et rechigne à utiliser l'empoisonnement, l'incendie ou autre piège mortel.

Son prestige auprès des armes-dieux vient en grande partie de sa vieille rivalité avec Maîtresse des Ames, car il est sans doute le seul dont celle-ci a peur. Il semble insensible à son pouvoir, et lui masque même sa présence. Il a déjà plusieurs fois mené la lutte contre elle, se mettant avec son porteur au service de puissants, organisant des intrigues et s'infiltrant dans l'entourage de la Maîtresse des Ames. Nul meurtre ne lui procure autant de plaisir que celui du porteur de son ennemie, sommet de sa victoire. Evidemment, il n'a pas toujours gagné, et le sort du perdant est toujours incertain. Aucune des deux armes n'a jusqu'à présent cherché à détruire l'autre, et leur relation est quelque peu ambigüe. Cependant, la crainte qu'il inspire à la Maitresse est encore plus grande depuis le jour ou il a monté une expédition pour l'enfermer dans la légendaire cité fantôme d'Ourb. Elle y est demeurée presque 150 ans avant qu'un roi ne parvienne à la retrouver, à s'en emparer et à revenir vivant.
Pouvoirs: Combat nocturne / Discrétion / Téléportation / Vision nocturne / Détection de la vie / Perception accrue [3] / Attaques rapides multiples / Perception accrue [3] (encore!) / Lire et écrire le Batranoban [30] / Augmentation temporaire: Endurance / etc...

Ecaille: Une épée apparemment de bronze, si l'on en juge à sa couleur dominante vert sombre patiné, avec des incrustation de jade et de variscite. Sa garde, plate, a la forme d'un crocodile aux quatre pattes écartées, dont le prolongement caudal serait la longue lame. L'ensemble, lame et garde, a été forgé de façon incroyablement précise, et donne tout à fait l'apparence d'écailles reptiliennes aux reflets métalliques. Ecaille est son nom pour les hommes, mais elle aime aussi se présenter sous celui de Tueuse du Fleuve, et de préférence sous la forme Gadhar de Lobagwa Nundi. Elle est révérée par certaines tribus Gadhars qui en son honneur élèvent, protègent et nourrissent des crocodiles, auxquels bien sûr ils jettent à l'occasion quelque prisonnier ennemi ou criminel. Ecaille préfère de beaucoup le pays et les porteurs Gadhars. C'est là qu'elle reste le plus souvent, mais de temps en temps s'exile pour aller passer quelques années à voyager de par le monde. Dans ces contrées visitées, il lui arrive de se choisir un porteur non Gadhar, mais jamais Thunk. Elle ne les hait pas, mais les méprise pour quelque raison. Elle les considère plus comme des animaux que comme des humains. Quand elle rentre au pays, c'est toujours en compagnie d'un Porteur Gadhar, et après avoir fait parler d'elle quelque part. Ces désirs essentiels sont violence et réputation. La richesse l'indiffère. La personnalité d'Ecaille est dominée par la patience, contre-balancée par des accès de cruauté gratuite aussi violents que brefs. Elle aime embusquer ses victimes, les attendre et les prendre par surprise, mais pourtant ne pas les tuer tout de suite. Simplement les mettre à sa merci puis, une fois sans défenses, tourner autour d'eux un moment en les laissant dans le doute. Et soudain frapper, assener quelques coups non-mortels pour jouir de leurs cris, et tout aussi soudainement se lasser de ce jeu, porter l'estocade et s'occuper calmement d'autre chose. Un pouvoir majeur d'Ecaille est le pouvoir exotique de Totem (voir plus loin) associé au crocodile. Sous la forme de cet animal, le porteur peut nager sur et sous l'eau, ou flotter en passant à peu près inaperçu tout en observant les alentours. Cette forme fait fuir quasiment toutes les autres espèces animales.
Pouvoirs: Totem (crocodile)/Volonte augmentee (permanent. Que sur Gadhar) / Combinaison offensive multiple / Attaque rapide critique / Commandement (cicatrices rituelles) / Terreur (Fonctionne uniquement sur les êtres humains) / Connaissance Gadhar [25] / Absorption: Force / Augmentation temporaire: Perception / Initiative accrue [8] / Nage [30] / Protection accrue / etc.
Limitations: Sacrifice (rare) / Désir exacerbé: Violence

Appendice C: Epices

Gomme de Tahk: C'est une épice exceptionnellement rare, impossible à trouver. Deux maîtres épiciers seulement savent la produire, et tous deux sont membres de la même Chambre de l'Etincelle. C'est une épice de puissance, absolument pas monnayable, et le seul moyen de s'en procurer serait pour un inconscient de la voler. Il s'agit d'un poison terrible, à l'odeur rance et au goût amer, qui doit se mélanger à de la nourriture si l'on veut la faire consommer par ruse. La mort prend plusieurs heures et est horrible. Quelques jours seulement apres le décès, le cadavre se relève pour semer la destruction parmi les vivants. La magie de cette épice est si forte que ces zombis-là resistent au pouvoir "Controle des Morts-Vivants" des armes-dieux.

Les Sept Racines du Destin: On en parle comme d'un mythe, mais cette épice existe bel et bien. Un maître épicier du nom de Shandhor Astramindi Al Alfen en maîtrise le secret. Il en vend, à un prix exorbitant, avec une prescription personnalisée soigneusement étudiée. Des princes et des rois s'en font apporter à travers le désert, ou parfois se déplacent eux-mêmes pour aller la chercher. Si l'acheteur est vraiment politiquement puissant, il arrive à Shadhor de se déplacer lui-même. Ah! J'ai failli oublier de préciser à quoi elle sert: Elle doit être machée par une femme enceinte, en une quantité qui dépend de l'état de la grossesse et de quelques autres facteurs. En ingérer trop peut etre mortel. Mais, avec une bonne prescription, on est sûr que la grossesse parviendra à son terme et que le bébé sera un mâle. En vérité, Shandhor serait capable d'assurer une descendance femelle à un père, mais cela n'intéresse évidemment personne.

Appendice D: Pouvoirs

Projection: Pouvoir primaire. L'arme peut être lancée à une grande distance par le porteur, qu'elle soit ou non une arme de jet. Elle file alors, pointe en avant ou en tournoyant, aussi vite qu'un javelot, mais en une trajectoire rectiligne finissant toujours avec la lame en bonne position pour frapper. L'attaque s'effectue avec la compétence de tir, avec un bonus dépendant de la qualité du pouvoir. Seul inconvénient, l'arme ne revient pas a son proprietaire. On doit aller la chercher. Utilisable à volonté et bien sûr cumulable avec autre chose (comme Tronçonneuse par exemple). Description: l'arme est étrangement équilibrée, et est de forme anormale (courbes aérodynamiques).
A) portée 10 mètres. Tir +20%. Coût 5
B) portée 20 mètres. Tir + 40%. Coût 10
C) portée 50 mètres. Tir + 60%. Coût 15

Incrustation: Pouvoir exotique. Lorsque l'arme est plantée dans quelque chose, elle peut s'y ancrer magiquement de façon que rien ni personne ne peut l'en retirer contre son gré. De la même facon, elle ne peut se retrouver coincée quelque part contre son gré (par exemple dans le bois d'une porte après un échec critique). Elle peut glisser et échapper des mains de quiconque lorsque tel est son désir. Coût 5 points. Description: L'arme est gravée d'une rune symbolisant un arbre aux racines visibles.

Déphasage: Pouvoir exotique. La lame de l'arme est capable de passer à travers toute surface solide, comme si elle était immatérielle, tout en restant matérielle vis à vis de la matière vivante. Ainsi elle traverse un mur ou une porte de bois comme s'ils n'existaient pas, mais se plante dans le tronc d'un arbre ou les tripes d'un homme. Elle ignore donc totalement toute armure. 6 fois par jour. Coût 20. Description: L'arme est très légèrement floue, et carrément floue lorsque le pouvoir est utilisé.

Chevauchée: Pouvoir exotique. L'arme a le pouvoir de calmer les craintes d'un animal, de l'apaiser jusqu'à le rendre confiant. Lorsque le porteur s'avance vers un animal effrayé, alors que celui-ci devrait réagir en attaquant ou en s'enfuyant, il reste calme et se laisse approcher en confiance. Il peut dès lors servir de monture, ou être tué. Dans ce second cas, après la première blessure, le charme est rompu et l'animal retrouve son comportement normal. Un animal attaquant le porteur par faim ou par méchanceté n'est pas affecté par ce pouvoir. Le second aspect du pouvoir est de permettre de monter l'animal sans crainte. Quel que soit cet animal, même le plus exotique, le porteur le chevauche à cru à son aise, confortablement, et avec un score minimum de 15% en Equitation si son propre score y est inférieur. 3 fois par jour. Coût 10. Description: L'arme est couverte de représentations de chevaux, chameaux, ou autres espèces de ce genre.

Totem. Pouvoir exotique. L'arme est associée à un type d'animal (choisi par le joueur en accord avec leMJ), pas plus gros qu'un ours et pas plus petit qu'un rat. Une fois par jour, le porteur peut prendre la forme et toutes les caractéristiques de cet animal. Il est en tous points semblable à un autre, hormis pour une tache ayant nettement la forme de l'arme à l'endroit le plus visible du pelage ou du plumage, comme sur le front ou sur la poitrine. Le porteur garde toute sa lucidité et son intelligence. Les pouvoirs de l'arme qui ne nécessitent pas de reprendre forme humaine peuvent être utilisés sous la forme animale. Le porteur peut recouvrer sa forme humaine quand il le souhaite. S'il prolonge l'expérience, après chaque heure passée sous forme animale, il doit réussir un test avec 1d100, pour dépasser la valeur du nombre d'heures multiplié par 10, moins son score de volonté. Exemple: un porteur avec 12 en Volonté a 8% de chances d'échec (2x10-12) après deux heures, 18% (3x10-12) au bout de trois heures, et ainsi de suite. En cas d'échec, le porteur est forcé de reprendre immédiatement sa forme humaine, où qu'il soit, avant de devenir fou. Si ça ne le tue pas (imaginez-le dans un trou à rat ou planant à cent mètres d'altitude), il est de toutes façons complètement désorienté et incapable de raisonner pendant 1d6 minutes. Une fois par jour. Coût 35. Description: La caractéristique la plus visible de la garde de l'arme est une tête du-dit animal, voire un corps entier.